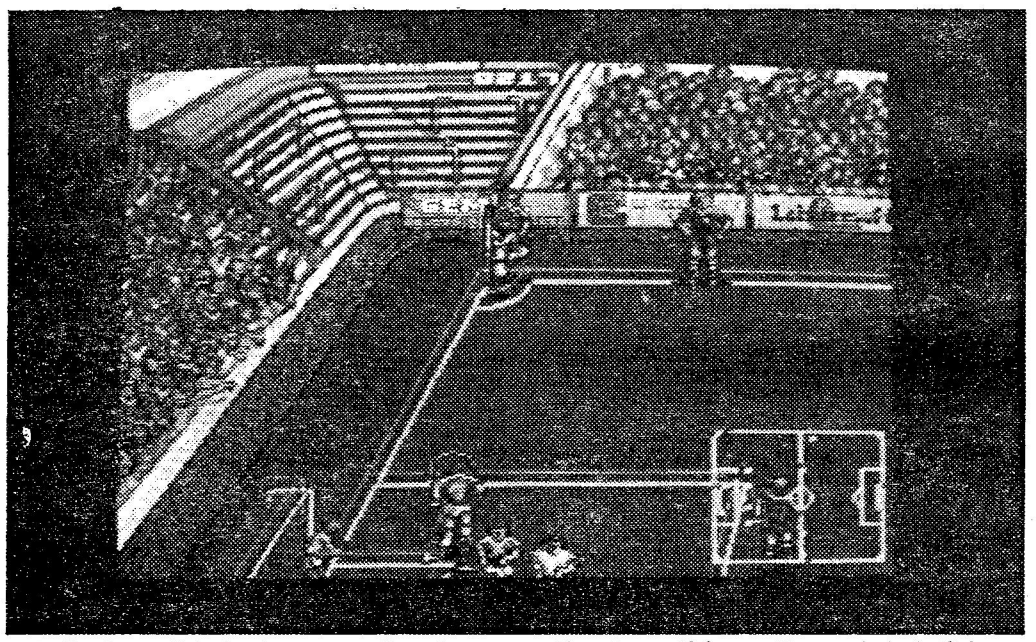
JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO ALMEIDA



O *Manchester United* pode ser uma alternativa a quem já explorou até à exaustão os principais títulos do género

FUTEBOL EM ESPECTÁCULO DIGITALIZADO

Título: «Manchester United»
Género: Simulador/acção
N.º disquetes: 2
Máquina: Amiga 512 Kb/ /1 Mb

Eis mais um jogo de futebol que chega aos 16 «bits», a aguçar o apetite destas coisas para o Itália 90. Não que o *Manchester United* da editora Krisalis seja baseado na alta competição que se avizinha, mas que naqueles píxels anda um toque da modalidade é mais do que certo.

Desta vez é proporcionada ao jogador uma panorâmica do encontro semelhante a uma transmissão televisiva, o que contraria a tendência das simulações da Anco. Os gráficos são do melhor que se tem visto neste género e só por si valem a compra do jogo. Pena é a nimação não estar um pouco mais perfeita, o que evitaria a muita confusão reinante dentro das quatro linhas. E só por isso o jogo se torna menos jogável do que o *Kick-Off*. Da animação, fica-nos a ideia de os jogadores deslizarem na relva, em vez de correrem... O futebol não é patinagem artística, embora por vezes alguns encontros se disputem em condições de terreno que a possam proporcionar. Mas isso é outra história.

De realçar a possibilidade de se adoptar o jogo na componente estratégica ou só na componente acção (onde o esférico rolando velozmente sobre a relva é uma constante).

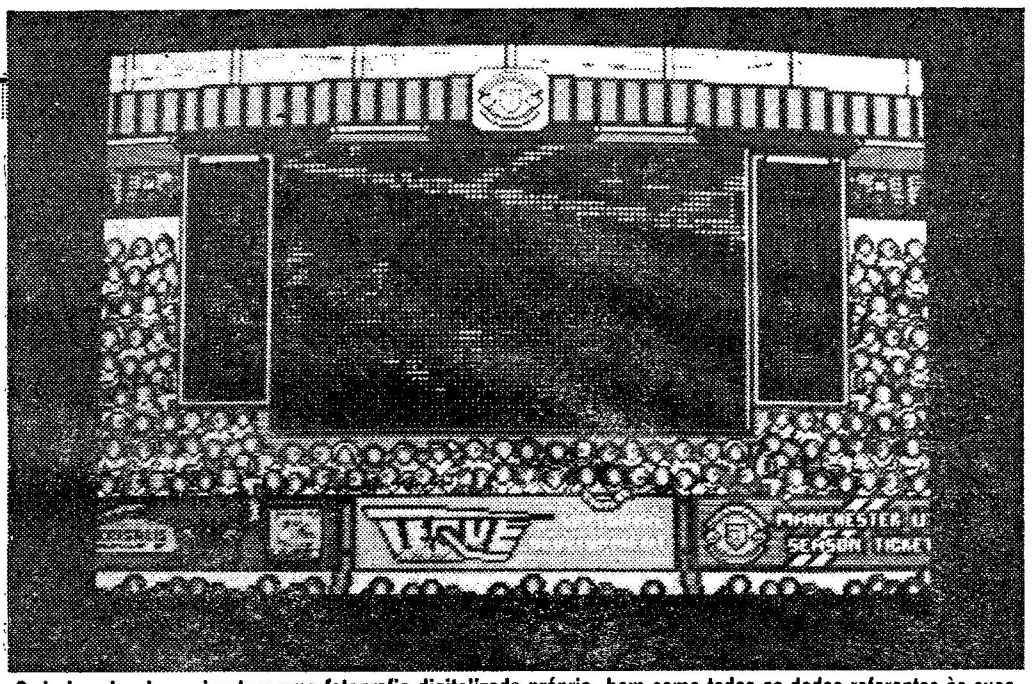
Ainda se pode alterar o grau de dificuldade do jogo, que não é de início muito exagerado por os jogadores andarem com a bola agarrada aos pés.

Globalmente, o *Manchester United* parece ser o jogo indicado para quem, não apreciando estratégia e tendo já explorado por completo o *Kick-Off*, sente um enorme desejo de jogar uma futebolada nova e diferente.

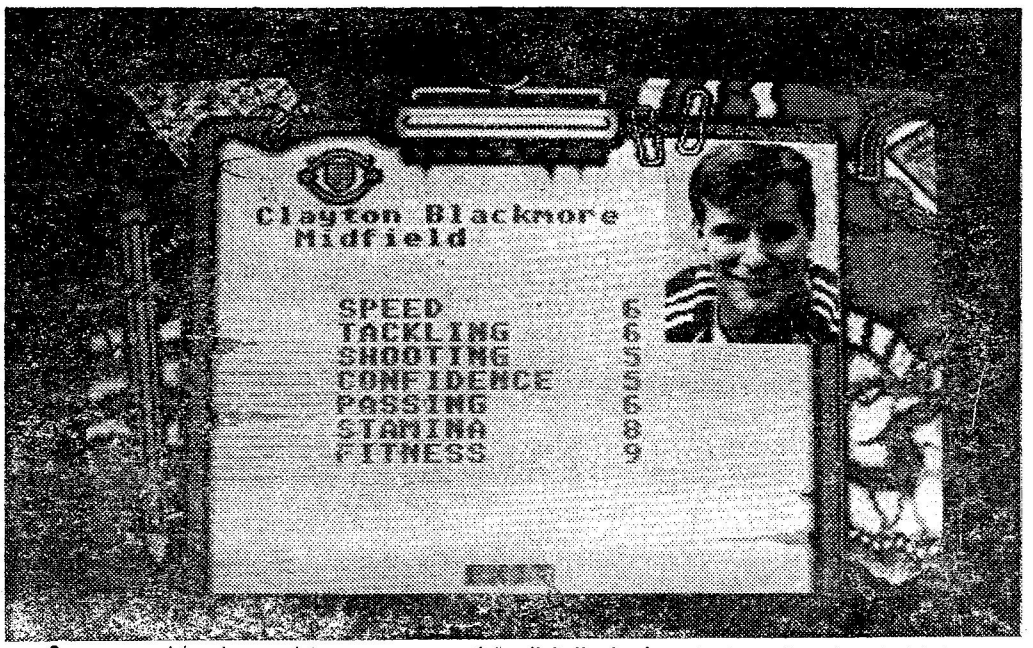
Estão previstas também as versões para o Atari ST, C64, Spectrum, Amstrad, Archimedes e MSX.

Gráficos: 87%
Animação: 69%
Som: 72%
Jogabilidade: 72%
Dificuldade: 77%
Conselho: A espreitar primeiro

75%



Cada jogador da equipa tem uma fotografia digitalizada própria, bem como todos os dados referentes às suas características técnicas



Sempre que há golos, assiste-se a uma repetição digitalizada, à moda dos «placards» electrónicos dos grandes estádios

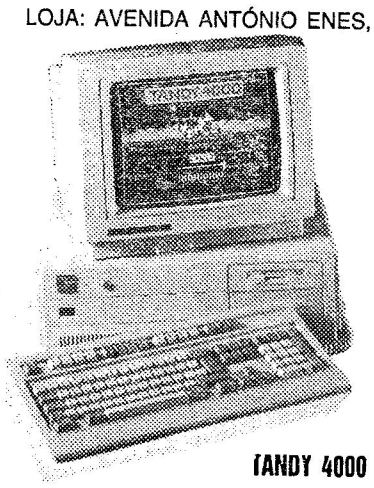
SOMOS REVENDEDORES
SOMOS IMPORTADORES

C. M. CORREIA — Informática

TEMOS O SOFTWARE AJUSTADO
ÀS NECESSIDADES DA SUA EMPRESA

HARDWARE ★ SOFTWARE

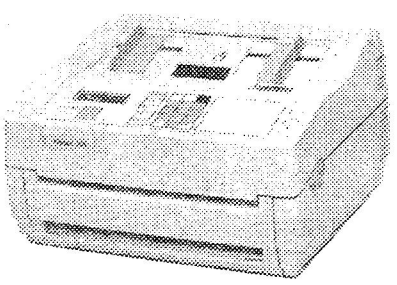
SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS E ARMAZÉM: AVENIDA CIDADE DE LONDRES, 70-B
TEL. 918 06 74 — FAX 914 14 13
LOJA: AVENIDA ANTÓNIO ENES, 31 — C. COM. QUELUZ, LOJA D7 — TEL. 435 81 07



TANDY 4000 — 40 MB EGA

INTEL 80386 — 32 BTS
16 MHZ MSDOS 3.2
1 MB de RAM EXP. 16 MB
TECLADO AT
8 SLOTS EXPANSÃO
COMPATÍVEL OS/2
IBM / MICROSOFT 100%
MONITOR POLICROMÁTICO 14" EGA

ESC. 545 000$00 + IVA



FAX OLYFAX 360 AEG OLYMPIA

CCITT G3 / G2 COMPATÍVEL
16 TONALIDADES DE COR
CORTE DE PAPEL AUTOMÁTICO
FOLHAS A4 e A3
52 MEMÓRIAS
16 DÍGITOS EM 2 LINHAS
TRANSMISSÃO AUTOMÁTICA

ESC. 199 800$00 + IVA

ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS

AGRIMPOR

CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18

AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — TELEF. 715 59 24 — 1500 LISBOA

OFERTA ESPECIAL

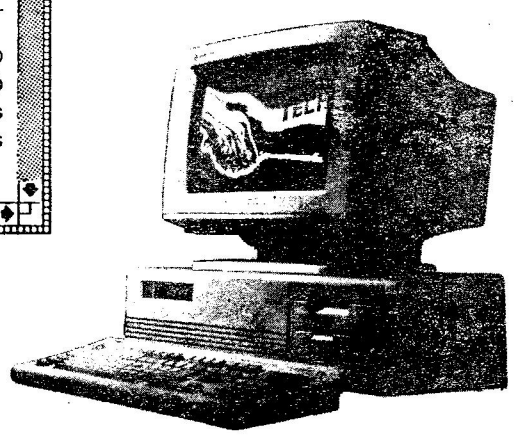
SAMSUNG XT HD

★ 768 K de RAM
★ Processador 8088 a 10MHz
★ Teclado de 102 teclas em Português
★ Drive de 3 ½ ou 5 ¼ (à escolha)
★ Placa Gráfica MGA/CGA/HÉRCULES
★ Monitor MonocromÁTICO DE 12"
★ Hard Disco de 30 Mb

N/ Preço

Devido a compromissos assumidos não podemos anunciar os nossos preços. Só dizemos que são mais baixos que os das outras marcas concorrentes. Consulte-nos por favor!

VENDAS
A
PRESTAÇÕES



SAMSUNG Electronics

JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO ALMEIDA

Amiga & Amigos

UM carregador de código de máquina para o MSX abre o Amiga & Amigos desta semana. O programa foi elaborado pelos leitores *Paulo F. Costa de Sousa Alves* e *Paulo Jorge Vitorino dos Santos*, que estão interessados em trocar listagens de programas em código de máquina ou BASIC, por jogos ou listagens de também. Para isso basta escreverem para a Rua Prof. Bento Caraça, 5, 7080 Vendas Novas e enviarem uma cassete. Por agora, vamos ao carregador.

Carregador de código máquina para MSK

```
100 COLOR 1: KEY OFF: CLEAR
    200,&H87FF:Z$="0000"
120 CLS:PRINT"E — Código Máquina
    <<ENTRAR>>":PRINT"L — Código
    Máquina <<LISTAR>>":PRINT"G —
    Código Máquina <<GRAVAR-
    >>":PRINT"*";:GOSUB 260 : PRINT A$;

125 IF A$="G"THEN 310
130 IF A$="E"THEN 150
140 IF A$="L"THEN 210

150 LINE INPUT A$:A=VAL("&H"+A$)
160 PRINT:GOSUB 280:V=PEEK(A):GOSUB
    290:PRINT"—";

170 GOSUB 240:L=V*16:IF E=1 THEN 190
    ELSE GOSUB 240:L=L+V:IF E=1
    THEN 190 ELSE POKE A, L:A=A+1

180 GOTO 160
190 IF A$=CHR$(8)THEN A=A-1 ELSE IF
    A$=CHR$(32)THEN A=A+1 ELSE IF
    A$=CHR$(13)THEN 120
200 GOTO 160

210 LINE INPUT A$:A=VAL("&H"+A$)
220 FOR L=0 TO 15:GOSUB 280:FOR M=0
    TO 7:V=PEEK(A):S=S+V:GOSUB
    290:A=A+1:NEXT:PRINT":";:V=S:GO-
    SUB 290:PRINT:NEXT

230 PRINT:GOSUB 260:IF A$<>" "THEN
    120 ELSE 220

240 E=0:GOSUB 260:IF A$<CHR$(48)
    THEN E=1:RETURN ELSE IF
    A$>CHR$(70)THEN 240
250 V=VAL("&H"+A$):PRINT A$;:RETURN
260 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 260 ELSE
    IF A$>CHR$(96)AND A$<CHR$(123)
    THEN A$=CHR$(ASC(A$)-32)
270 RETURN
280 A$=HEX$(A):PRINT LEFT$(Z$,4-LEN
    (A$)+A$+" ";:S=INT(A/256)+(A AND
    255):RETURN

290 A$=RIGHT$(HEX$(V),2):PRINT
    LEFT$(Z$,2-LEN(A$))+A$+" ";:RETURN
310 CLS:PRINT" Escreva o formato e nome
    do programa":PRINT:LINE INPUT
    N$:PRINT:INPUT"Address inicial
    ";I:PRINT:INPUT"Address término ";
    T:PRINT:PRINT

320 PRINT " CARREGUE EM RECORD E
    PLAY NO GRAVADOR":PRINT " —
    CARREGUE EM SPACE PARA GRA-
    VAR —"
330 IF INKEY$=CHR$(32)THEN CLS:PRINT
    «GRAVANDO»:GOTO 340 ELSE GOTO
    330

340 BSAVE N$,I,T
```

* Para voltar ao «menu», premir RETURN.
** Para continuar a listagem premir SPACE. Para voltar ao «menu», premir RETURN.

Algumas explicações sobre o funcionamento do programa:

Para iniciar a introdução de dados, escrever E seguido do endereço (4 caracteres) e depois RETURN.

Ex.: ED000 (Premir tecla RETURN)

Depois desta operação, pode-se começar a introduzir os códigos um a um.*

Para listar os códigos, escrever L seguido do endereço e depois RETURN. Pode-se listar qualquer endereço na memória.**

Para gravar o código de máquina, escrever G e RETURN.

À primeira pergunta pode-se responder de três maneiras:

1 — CAS: Nome do programa (premir RETURN), para gravar em cassete.

2 — A: Nome do programa (premir RETURN), para gravar em disquete. Unidade de disquete A.

3 — B: Nome do programa (premir RETURN), para gravar em disquete. Unidade de disquete B.

Dicas para Amiga

Dicas para o Amiga vieram de Lisboa, enviadas pelo leitor *José Manuel Machado Cardoso.* Vejam, que é pouco mas promete...

— *BATMAN THE MOVIE* — Escrever JAMMMM no segundo ecrã de introdução para obter vidas infinitas.

— *BEACH VOLLEY* — Escrever DADDYBRACEY enquanto se joga e depois pressionar F1 para passar ao nível seguinte.

— *CHASE HQ* — Em qualquer altura do jogo, pressionar o botão esquerdo do rato e o botão de disparar do «joystick» ao mesmo tempo que se escreve GROWLER. A seguir pressionar T durante o jogo para o tempo voltar aos 60 segundos.

— *OUT RUN* — Enquanto se joga, escrever RED BARCHETTA e a seguir T para ter tempo adicional ou G para passar ao nível seguinte.

— *SILKWORM* — No ecrã das opções, escrever SCRAP 28 (com espaço) para ter vidas infinitas.

Leitor de Vale de Amoreira

Mais material para o Amiga, chega do Vale da Amoreira. Desta vez pela mão do leitor *Hélder Jorge Pires.*

VIGILANTE — Na tabela de recordes, escreva GREEN CRYSTAL, quando jogar novamente. Se carregar em F1, ganha uma vida (pode carregar várias vezes). Se carregar em F8, passa para o nível seguinte.

THUNDERBLADE — Na tabela de recordes, escreva CRASH. Toda a vez que carregar na tecla HELP, passa de nível.

POWER DRIFT

```
20 CHECK=0:START=466878&
30 CHEAT=4669400&
40 FOR n= START TO 466978& STEP 2
50 READ A$&: A=VAL ("&h"+A$)
60 CHECK=CHECK+A
70 POKEW N,A:NEXT N
80 IF CHECK <>502218& THEN PRINT
   «ERRO»: END
90 Call Cheat
100 DATA 4287, 397c, 1fca, 021c, 4eec,
    004a, 33fc, 60a0
110 DATA 0007, 2036, 4ef9,0007, 2000,
    0c56, 0034, 6704
120 DATA 44c5, 6056, 41f8, 0008,
    3d48,0204, 20fc, 31fc
130 DATA 6004, 20fc, 0b8a, 4ef8, 30bc,
    0300, 6062, 2c78
140 DATA 0004, 41f9, 00fe, 88c0, 43fa, fe70,
    303C, 00a2
150 DATA 32d8, 51c8, fffc, 7a07, 4845, 237c,
    cb40, 4e71
160 DATA fefc, 4ee9, fed0.
```

O *Fernando Ribeiro*, da Amadora, enviou algumas dicas para o Amiga. Ora aqui vão.

TEST DRIVE — Nas curvas muito apertadas, carreguem continuamente no botão «FIRE» e assim conseguirão evitar chocar com as «paredes» da estrada ou cair em precipícios.

DEFENDER OF THE CROWN — Logo que o título «Defender of the Crown» apareça, fiquem a carregar na tecla «K» até o jogo entrar. Com isto ganham um batalhão de 2048 cavaleiros, para o que der e vier!

Sentinel: Landscape Numer	Entry Code
0007	84257688
0008	16257084
0015	64046644
0016	66974534
0020	13509661
0043	84199553
0044	96088666
0058	46574972
0061	26060764
0073	77809996
0082	45949644
0095	48883305

SPACE HARRIER: — Se ficarem em 2.º lugar a contar do fim, escrevam (no top) as letras: RAF (sem espaços). Com isto ganham vidas infinitas.

AMIGA E AMIGOS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Surpresa

4096 CORES SIMULTÂNEAS EM ALTA RESOLUÇÃO

O que todos julgavam impossível, tornou-se realidade. As 16 cores simultâneas do modo de alta resolução do Amiga, pareciam ser o limite. Só que a NewteK apresentou agora uma solução que na prática permite obter num Amiga uma resolução máxima de 768×480, com 4096 cores simultâneas! A este novo modo de imagem que exige 2 Mb de RAM, a NewteK deu o nome de *Dynamic HiRes* e pode ser obtido com o digitalizador *DigiView Gold* («hardware») e o *DigiView 4.0* («software»).

A «package» gráfica está preparada a transferir todas as imagens obtidas através da câmara de vídeo em *Dynamic HiRes*, para o programa *DigiPaint 3* (também este uma produção da NewteK) pela simples escolha de um comando no menu!

A possibilidade de trabalhar num Amiga, com uma resolução idêntica à VGA e com 4096 cores simultâneas adivinha óptimas novidades para este ano. Imaginem-se os melhoramentos que podem sofrer os programas *Paint* e a consequente adopção do *Dynamic HiRes* à *Desktop Edition* e às artes gráficas e videográficas. Sim, porque hoje já se fazem exposições de arte conseguida com o Amiga.

Além deste novo modo de imagem, já se fala numa versão 2.0 do *Workbench* (conhecida por *Workbench 1.4*) e da muito aguardada introdução do Unix, que vai possibilitar a abertura de novos mercados que até agora tomam o Amiga como uma óptima máquina gráfica (e de jogos!), mas nada mais.

VÊM AÍ...

E-motion — Mais um jogo tipo «puzzle» a alimentar a moda, em todos os formatos.

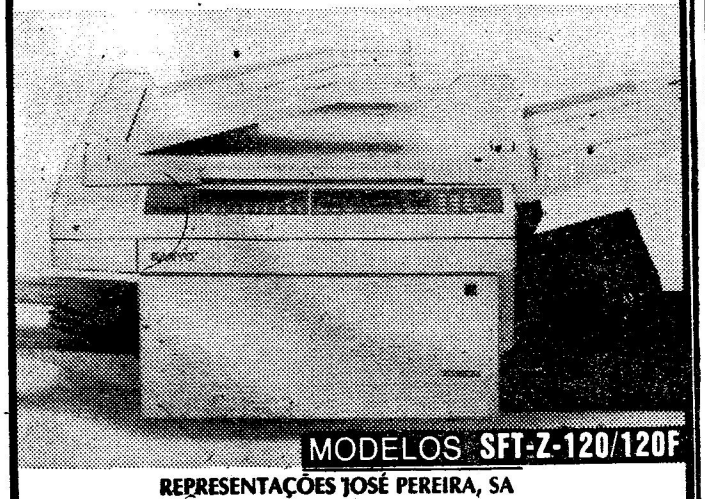
Dynamic Debugger — Disponível apenas para o Amiga, este jogo de plataformas terá mais de 4000 cores simultâneas no «écran».

Speedball II — O grande êxito de 88 vai voltar numa segunda versão, programada também pelos Bitmap Brothers. Os gráficos e maior número de opções prometem!

Além de um Commodore Amiga, possuo também um C64 e um IBM PS/2 (este no emprego) e como quase todos nós comecei com o já velhinho Spectrum que mais tarde troquei por um Atari ST520.

Embora em termos de *software* utilitário os PC estejam muito acima de qualquer outro computador, em termos de jogos nem os PC com placa VGA conseguem chegar à qualidade do Amiga (veja-se por exemplo, o extraordinário *TV Sports Basketball).*

Como leitor assíduo de cerca de uma dúzia de revistas inglesas e francesas sobre micros, gostaria de oferecer o meu contributo para esta nova secção, esperando igualmente que muitos outros o façam. Não vão ser truques ou soluções de minha autoria, mas como penso que nem todos têm acesso fácil a revistas estrangeiras, aqui fica uma pequena selecção dos muitos que tenho e que estão à disposição de todos os leitores desta secção:

SANYO
COPIADORAS
A SOLUÇÃO INTELIGENTE

MODELOS SFT-Z-120/120F
REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA
LISBOA - PORTO
SEDE: LISBOA
TEL: 346 7819 – 346 7806
FAX: 346 6007
DELEGAÇÃO:
TEL.: 493790
FAX: 494627

SOFTCLUB
commodore
Amiga 500
Amiga 2000
Commodore C-64
Atari ST
Schneider Euro PC
commodore
ÚLTIMAS NOVIDADES
AOS MELHORES PREÇOS
AMIGA - ATARI ST - COMMODORE 64-PC
MONITORES: COMMODORE, PHILIPS, NEC
IMPRESSORAS: EPSON, NEC, SCHNEIDER
Todo o tipo de acessórios e programas profissionais para Amiga
(ENVIAMOS SOFTWARE À COBRANÇA)
METRO PICOAS
CENTRO COMERCIAL CITY — Loja 18 — 2.º Piso
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34-A-B — 1000 LISBOA
☎ 352 84 52

INFORMÁTICA
BANON E JESUS, LDA.
REVENDA
SOFTWARE e HARDWARE
Av. D. Nuno Alvares Pereira
Lote 6-B e C - Lojas 2 e 6, c.v
Telef. 275 01 16
2800 ALMADA

PROPRIEDADES
ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA DE «A CAPITAL»
CONTACTE-NOS PELOS TELEFONES
346 08 27 e 347 65 34

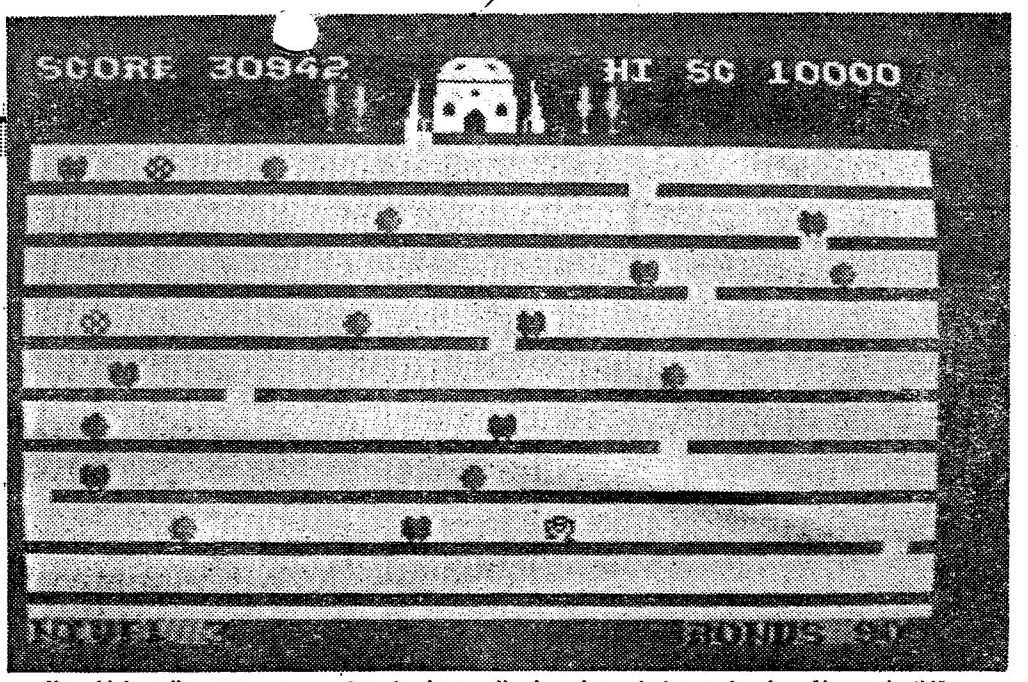
ENSINE O SEU FILHO
Ensine o seu filho a parar sempre no passeio antes de atravessar a rua.

PRP
PREVENÇÃO RODOVIÁRIA PORTUGUESA

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

OS VOSSOS PROGRAMAS



Uma ideia velha, mas sempre atraente, bem aplicada pelos «piratas nacionais». Alguma lentidão de movimento, um controlo não muito preciso mas, no fundo, um jogo jogável e capaz de prender por horas. Depois deste ponto, que é que os «piratas nacionais» andam a preparar? Eles garantem que têm surpresas

OS «piratas nacionais» (estes são outros, não aqueles que semanalmente levam na cabeça nesta secção) regressam ao palco, agora com mais novidades das artes programáticas a que se dedicam e que por aqui se tem tentado mostrar. Este grupo, que vai necessitar de aperfeiçoar o português paralelamente com a programação (gostaríamos, achamos e outras palavras escrevem-se de um só fôlego e nunca separadas), afirma-se disposto a colaborar nas críticas a jogos mas (obrigado de qualquer modo), o esquema de funcionamento cá da casa não viabiliza tal hipótese. Prazos, a antecipação com que tudo é preparado (duas semanas ou mais) e mais algumas curvas de percurso complicam aquilo que visto do vosso lado pode parecer fácil. E ponto final nesse assunto, vamos lá aos programas.

Há por aqui uma carta longa destes «piratas nacionais» que os interessados vão tratar de ler. Embora ela ficasse bem na secção de «Linha a Linha», a sua ligação com o material que estes leitores trabalham justifica a sua inclusão aqui. Da carta, trate quem do assunto gostar. Já de seguida vamos aos jogos.

Um *Space Invaders* com barbas é a proposta número um da equipa (quarteto é que soa bem) que mais números de «Os Vossos Programas» parece ter preenchido. Fraco, tal como eles próprios afirmam, o jogo tem a desculpa de já ter algum tempo. Apesar de tudo (é mesmo difícil) prende, o que é importante.

Mesmo capaz de prender a atenção, se bem que pré-histórico na sua concepção e algo lento na resposta às solicitações do jogador, é o jogo seguinte, com um esquema que esta equipa já apresentara mas aqui melhorado. Uma ideia simples mas que resulta. Jura-se que se passou algum tempo (mesmo muito) a jogar esta «subida» idiota que apetece sempre repetir. Fica-se à espera é que os «piratas» agora avancem para algo mais desenvolvido. Essa é a grande aposta.

Antes de passar à longa carta destes leitores, a indicação de que algumas linhas da mesma desapareceram. Especialmente as referências a compra e venda de jogos. Sente-se aqui no Poço que essa é a melhor maneira de evitar problemas com e entre os leitores. Compreendam, por favor, esta posição. E vamos à vossa carta.

Caro Joaquim Andrade

Todos nós estamos felicíssimos pois descobrimos uma rotina em código que nos proporciona criar cerca de 10 ecrãs num desenhador para o computador (ex: *The Artist*) com cerca de 5000 «bits» ocupados (cada ecrã) além ainda de dar para juntar rotinas em código no valor máximo de 20 000 endereços e um extenso programa BASIC. Por hora não vamos ainda enviar esta rotina, pois esperamos vir a tentar comercializar o jogo para o qual a rotina foi feita, os monstros das masmoras que se contentem com o material que enviamos nesta carta.

Por falar em material, esta semana enviamos, além do material da praxe, uma rotina que serve para redefinir todos os caracteres do 48K ao seu gosto, esta rotina é preciosa, pois sem ela nenhum programa feito em «basic» tem hipóteses de ter bons gráficos. De salientar que os programas *Vampac, Sprite, Hi-Rize* já enviados para o Poço todos usam esta rotina.

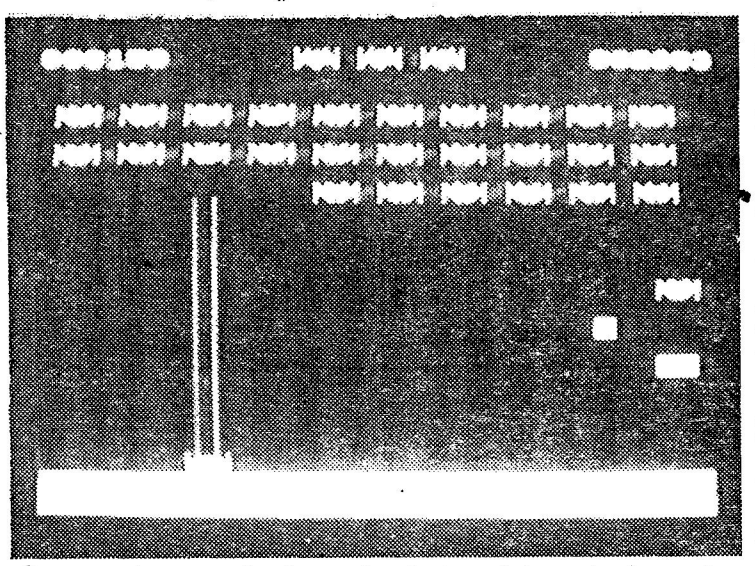
Acerca do programa de hoje, os gráficos são maus, a animação é péssima (note-se que este programa não utiliza o programa de redefinição de caracteres acima descrito), tudo isto porque não tivémos tempo para melhoramentos do original feito por um membro do nosso grupo há 3 anos, pois o nosso actual objectivo é acabarmos de programar a nossa última criação que se chama... desculpem mas é que neste momento entrou aqui o Barata e proibiu-me de escrever o nome, e como já escrevi muitas linhas não estou para rasgar a folha para escrever tudo outra vez, ao fim e ao cabo vocês não o merecem.

Programa de redefinição de gráficos

Legenda: X=
Listagem

10 FOR n=0 TO 768: POKE n+64256, PEEK (n+15616): NEXT n — Esta parte do programa põe o conjunto de caracteres como ele se apresenta depois de ligado o computador.
20 POKE 23607, 250 — Prepara o conjunto de caracteres inicial para receber novo conjunto de caracteres.
30 FOR n= "X" TO "Y" — Esta linha faz um ciclo para redefinir os caracteres do endereço "X" até ao endereço "Y".
40 READ a — Lê um «byte» das intruções data no final do programa (esta parte é parecida com a redefinição de carecteres gráficos).
50 POKE n,a — Põe no endereço "n" o valor de "a".
60 NEXT n — Passa a linha 30 a fim de se ler novo valor para o endereço seguinte.
70 Data 0, 66, 126, 255, 255, 166, ...

Legenda exemplos de X e Y
Letras maiúsculas — X=64250, Y=64727
Letras minúsculas — X=64801, Y=65009
Números — X=64384, Y=64463
Todos os caracteres (começa no "espaço" e acaba no modo graphics + 8 o caracter cheio do modo graphics) — X=64256, Y=65177



O regresso dos «space Invaders» pela mão dos «piratas nacionais», equipa que se tem mostrado aqui em «Os Vossos Programas». Lento e difícil, o jogo ainda tem muito que andar para chegar perto de outras produções do género mas prova que ele há gente por aí a querer fazer coisas. E cada vez melhor

Bom som, gráficos engraçados, se bem que podendo ser melhorados, vários níveis para jogar e uma dificuldade crescente que, por vezes, consegue arrepelar os cabelos do jogador fazem do jogo dos «piratas nacionais» uma diversão a que se perdoam alguns deslizes técnicos

Para teminar esta carta escrevemos a direcção do nosso «escritório» e alguma publicidade. Nós estamos interessados em contactar (oralmente) todos os interessados em computadores (Spectrum especialmente, por ser o mais comercializado entre nós), para expormos algumas dúvidas, troca de impressões ou mesmo programas e estamos também muitíssimo interessados em adquirir jogos antigos. Para esse fim tanto nos faz que troquemos por qualquer outro ou compremos, não nos importamos também de sermos nós a gravar (à frente do cliente) é claro.

Para terminar (segunda vez) fizémos uma pequena lista das várias ofertas que possuímos:

1) O grande simulador de voo já antigo mas que é sempre agradável de se jogar: *Dam Busters*, com manual, é claro.

2) O jogo *R Type* com oito níveis.

3) Novidades como *Chase HQ*, *Operation Thunderbolt*, *Shinobi*, *Kick-Off*, e o portugesíssimo *Play for Peace*.

4) «Dicas» para se poder terminar *Batman II*, *Batman — The Movie*, Rick Dangerous, *Shinobu*, *Jack the Nipper*, *Renegade 3*, *Arkanoid 2* e *1*, *Mr. Heli*, *Dam Busters*.

Esta diz respeito a ti, Jocas:

Muitas críticas temos lido ao teu suplemento, umas construtivas outras destrutivas, mas nós sabemos, eles sabem, tu sabes que tens feito o teu melhor, e isso vale mais do que tudo na vida. Além do mais pensa nas vezes que esse teu suplemento ajudado por inúmeros soldados ilustres (nós os leitores) já ajudou a salvar a nossa namorada, o nosso irmão, enfim todos os seres que nos fazer sentir o coração quando há momentos de fraqueza, para já não falar nas vezes que o mundo ficou a dever a esse bocado de papel a sua salvação.

Estou quase a chorar, Ricardo, está calado e lava bem esse chão, Jorge, será que não tens sensibilidade?

Tchau aí Jocas (*see you soon in the final attack of the National Pirates*)

Ricardo, Jorge, João, Barata

A nossa morada:
Rua Gomes da Silva, 9, 1.º Esq.
1100 Lisboa.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

FORMAÇÃO ASSISTIDA POR COMPUTADOR
1990

INFORMÁTICA
— PROGRAMADORES
— TÉCNICO SUPERIOR

SISTEMAS OPERATIVOS	LINGUAGENS PROGRAMAÇÃO
MS-DOS	BASIC
UNIX	COBOL
	«C»

MICROINFORMÁTICA
— UTILIZADORES
— ESPECIALISTAS

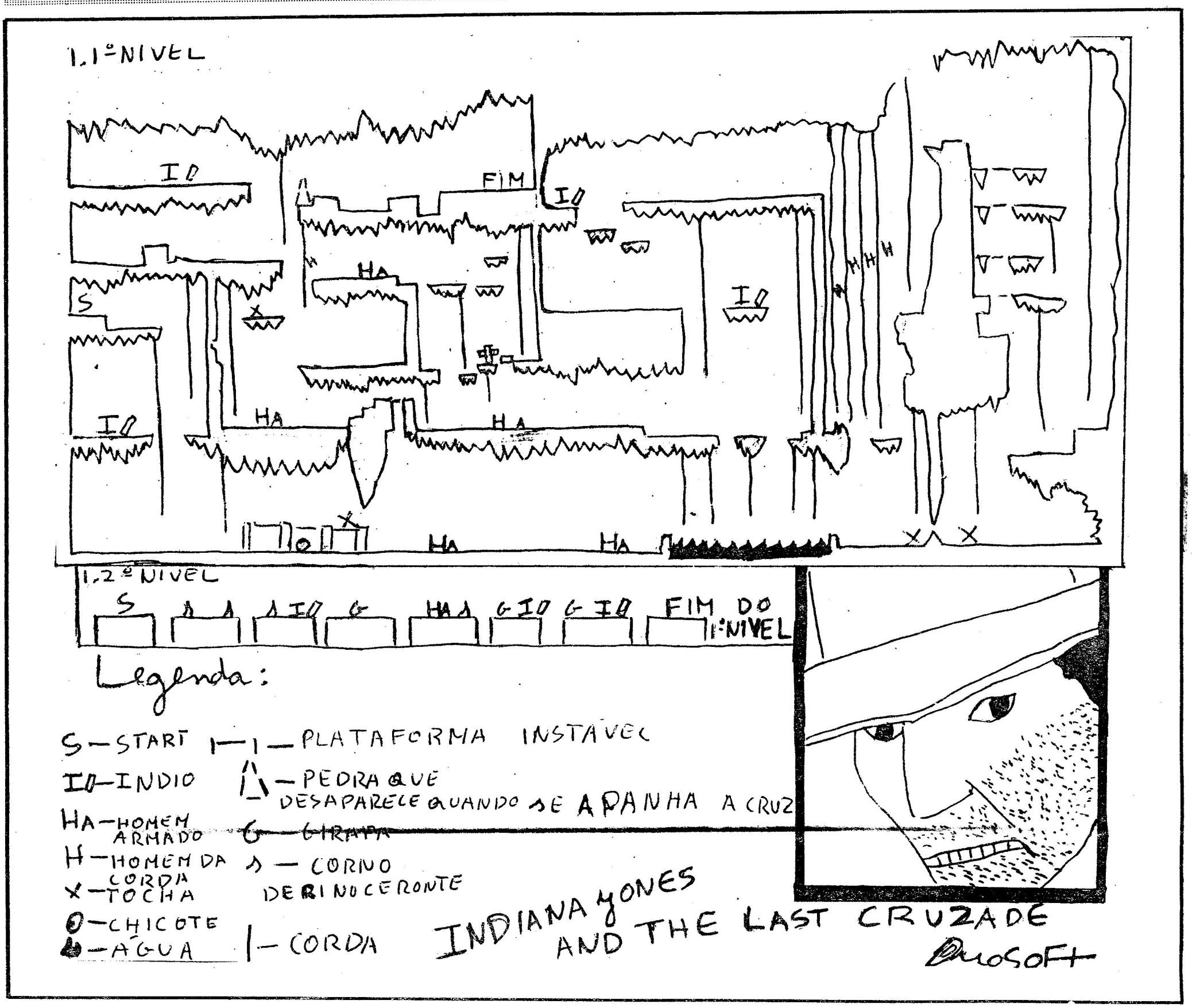
PRODUTOS	
WORD	LOTUS 1-2-3
WORDSTAR	AVANÇADO
WORDSTAR 2000	d BASE III PLUS
DISPLAYWRITE	d BASE III PLUS
LOTUS 1-2-3	AVANÇADO

CAD (COMPUTER AIDED DESIGN)
— Desenho Assistido por Computador em 2D e 3D
Práticas em AUTOCAD

O ITA apoia a colocação dos seus alunos, no mercado de trabalho, através do contacto com empresas interessadas em admitir profissionais de informática.
HORÁRIOS DAS 8.30 ÀS 22 HORAS

ITA – INSTITUTO DE TECNOLOGIAS AVANÇADAS PARA A FORMAÇÃO, LDA.
Lisboa – Av.ª Eng.º Arantes de Oliveira, 3, r/c-B. – Encosta das Olaias
Telefs. 80 14 59 - 80 15 09 - 80 12 00 — 1900 Lisboa
Porto – R. Dr. Alves da Veiga, 142 Loja – Telefs. 56 17 21 - 56 16 50 — 4000 Porto

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE



Pokes & Dicas

INDIANA JONES completo para acabar com as dúvidas, eis o que temos hoje por aqui. Com mapas, claro. E para encher o espaço sobrante há *dicas e pokes* e mais alguma coisa que pode servir alguma alma mais perdida. Vamos a isto.

Indy 1

Vem do *Sandro* e do *Samuel Araújo,* da Rua Amor Perfeito, lote 1 bloco C, 2.º esq. Massamá, 2745 Queluz, o mapa dos níveis um e dois de *Indiana* na *Última Cruzada.* Destes leitores, também, mais informação para outros jogos.

Caro sr. Joaquim Andrade, há já bastante tempo que temos vindo a acompanhar esta sua rubrica de jogos de computador (a maior do País num jornal segundo consta). Achamo-la bem organizada e a prova disso é que centenas de leitores de todo o País enviam para aí muito material. Nós próprios também enviamos um materialzito que esperamos mereça alguma atenção da vossa parte. Só não temos a certeza de que os *pokes* e o carregador funcionem, pois foram tirados de revistas.

THE NEWZELAND STORY — Para retomar ao «menu» carregar simultaneamente nas teclas «CAPS. S», «SYMBOL. S.» e «BREAK».

P.S.: Isto pode ser feito quando um nível está a carregar.

Para passar de nível automaticamente carregar em «ENTER» e «SYMBOL SHIFT» ao mesmo tempo que se está a jogar.

CYBERNOID II — Para vidas infinitas definir as teclas ORGY e depois voltar a redefinir como quiser.

SHINOBI — Usem o MAGIC apenas quando estão em grandes dificuldades, pois só têm um por vida. Cuidado com alguns macacos que aparecem no 2.º nível. Eles são mortais.

ARMY MOVES — O código é: 27351.
CAPTAIN SEVILLA — *O código é: 579527.*
FREDDY HARDEST — O código é: 897653.
GAME OVER — O código é: 18024.
NAVY MOVES — O código é: 63723.
SOL NEGRO — O código é: 2414520.
AFTER THE WAR — O código é: 94656981.
VIAGEM AO CENTRO DA TERRA — O código é: EVAMARIASEFUE.

THE UNTOUCHABLES — Matem de preferência os homens vestidos de preto, pois são eles que transportam os bónus. Existem dois tipos de bónus: Caixas de primeiros-socorros — Elevam a nossa energia ao máximo. Caixas de violinos — No seu interior existem metralhadoras com 50 tiros. No 2.º nível atirar nos barris de licor para passar essa cena. Para abortar carregar duas vezes no PAUSE.

ROBOCOP — Na secção da refém, quando o bandido estiver um pouco mais distante da refém estejam sempre a premir a tecla FIRE, para disparar do tipo metralhadora.

STREET FIGHTER — Premir CREDIT para passar de nível.

AFTER THE WAR — Na 2.ª parte, no final dos níveis, aparece um inimigo mais que é necessário derrotar para passar de nível. Para abater o inimigo mais forte aproximar-se cuidadosamente dele, abaixar-se e disparar no canhão que entra e sai da camuflagem.

BOMB JACK — Para obter bónus apanhar as bombas com o rastilho aceso.

SUPERMAN — Para passar de nível teclar 1.

DIZZY — *Treasure Island* — A solução deste fascinante jogo é a seguinte:

1.º — Apanhar o baú e deixá-lo na encosta.

2.º — Subir e apanhar os óculos de mergulho. Dar pontapé numa pedra para baixar uma plataforma. Apanhar câmara de filmar e a espada.

3.º — Ainda com os óculos (e só com eles) entrar na água e apanhar a pá.

4.º — Voltar à praia e trocar os objectos para que a pá seja solta antes dos óculos. Voltar à água, andar para a direita e largar a pá numa pedra que se mexe. Voltar à praia e ir buscar a câmara e a espada.

5.º — Entrar na água, andar para a direita e subir para a bolha que sai do sítio onde se deixou a pá. Sair da água e ir até uma casa com um homem. Dar ao homem a câmara e ele dá-nos um barco. Levá-lo até ao cais e apanhar um machado. Largar a espada na sepultura.

6.º — Recolher a Bíblia e voltar à praia onde iniciámos o jogo. Andar para a esquerda até à ponte e lá largar o machado. Trocar os objectos para que a Bíblia seja largada antes dos outros objectos. Apanhar o tesouro e dá-lo ao homem. O homem dá-nos um motor.

7.º — Levar o motor até ao cais. Recolher a chave. Dirigir-se até à sepultura. Entrar no buraco e apanhar a dinamite. Andar para a direita até encontrar um meio-barril. Largar a chave em cima dele e entrar na abertura.

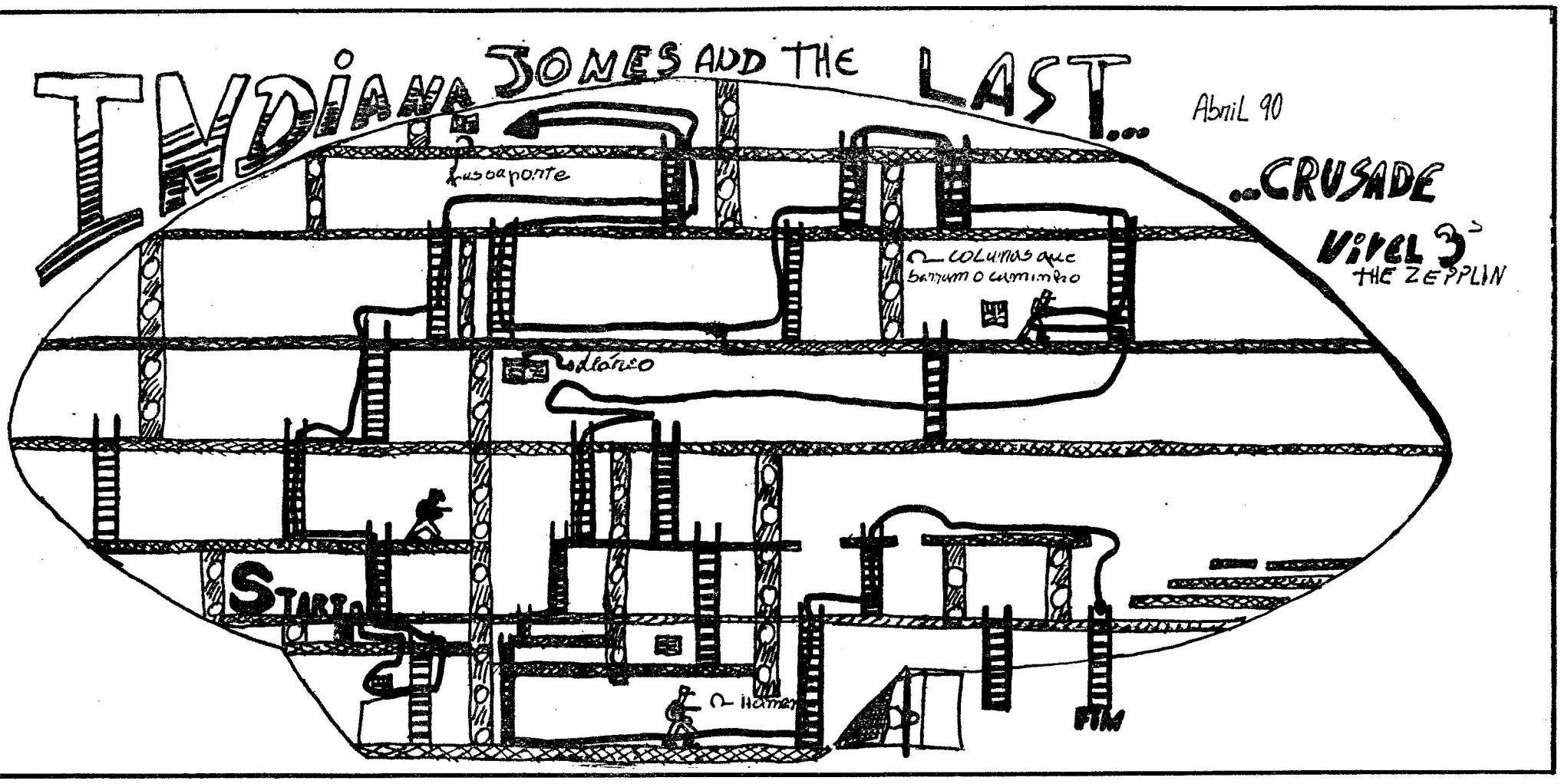
8.º — Apanhar o micro ondas e ir outra vez à praia onde iniciámos o jogo. Largar aí o micro ondas. Apanhar o detonador. Ir até à mina e largar a dinamite onde não se pode mais passar. Pôr-se atrás de uma rocha e largar o detonador.

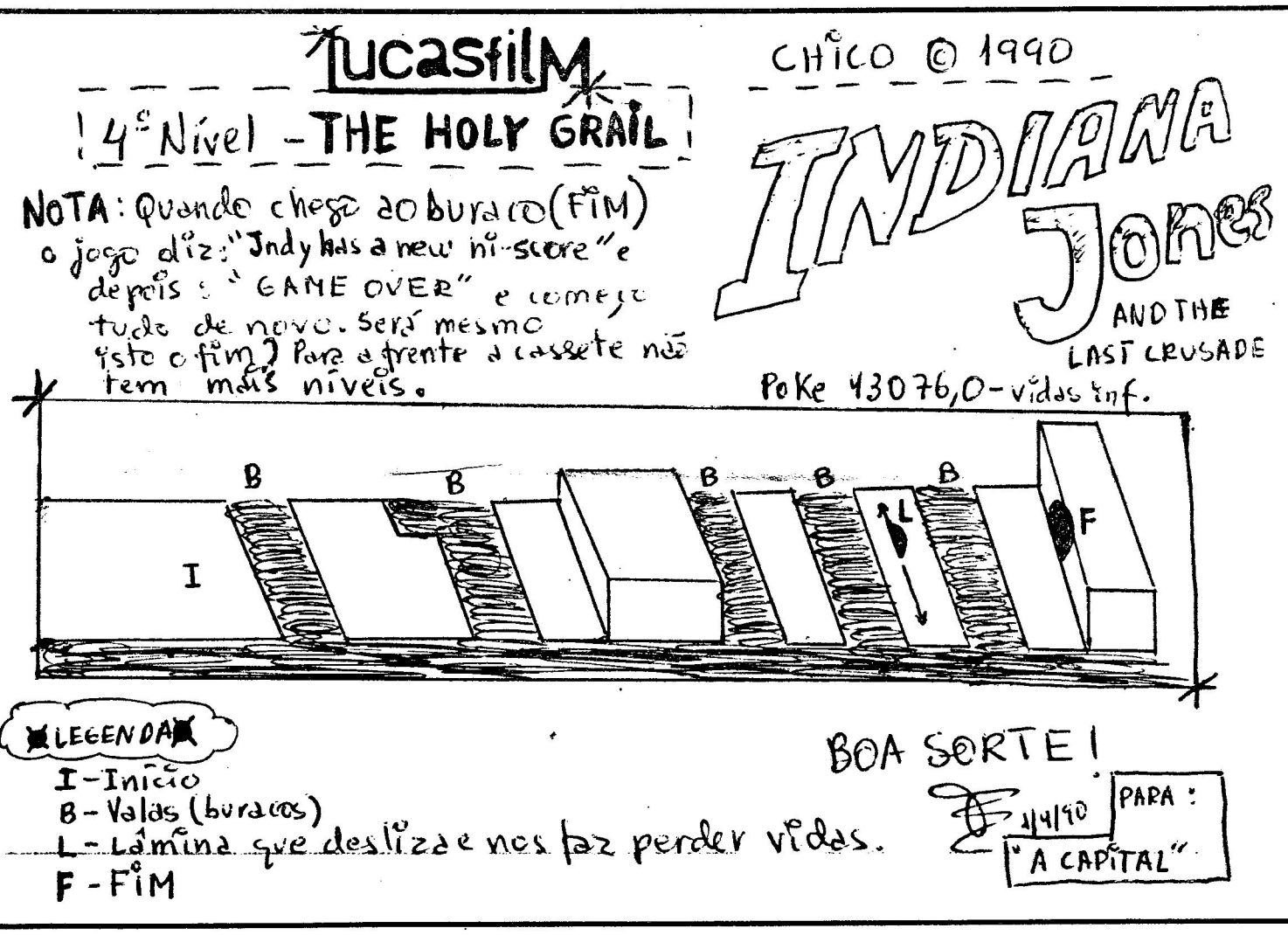
9.º — Apanhar o saco de moedas e o micro ondas. Ir até ao homem e dar-lhe o saco de moedas. O homem dá-nos combustível.

10.º — Apanhamos o combustível e levamo-lo até ao cais. Largá-lo lá. Dar ao homem o micro ondas e ele dá-nos uma chave. Saltar para o barco e no outro cais temos de ter as trinta moedas escondidas pela ilha.

ATENÇÃO: Estas dicas podem ser facilitadas se consultarem o mapa enviado pelo *Nuno Alexandre C.A. Poli* e publicado na sexta-feira de 7 de Julho de 1989. Isso ajudar-vos-á a localizar melhor os objectos.

H.A.T.E. — POKE 53246,14
THE MUNSTERS — POKE 37891,Ø
STORMLORD — POKE 56877,127
WEC LE MANS — POKE 26110,34
DYNAMITE DAN — POKE 52678,Ø
AVENGER — POKE 51957,58
BUGGY BOY — POKE 37966,24
BENNY HILL — POKE 34957,42
TARGET RENEGADE — POKE 62969,Ø





DRAGONS LAIR — POKE 47372,255
NAVY MOVES — POKE 54047,Ø
GOONIES — POKE 33400,183
GREAT ESCAPE — POKE 41953,183
GARFIELD — POKE 33595,Ø (não se passa fome)

FERNANDEZ MUST DIE — POKE 36210,67

ZYNAPS — POKE 37356,201 (sem inimigos); POKE 45314,201 (vidas inf.); POKE 41255,32 (os inimigos não disparam); POKE 39739,201 (imunidade)

THE GREAT ESCAPE — POKE 41182,Ø (moral infinito); POKE 50209,201 (sem inimigos); POKE 52395,201 (imunidade)

THUNDERCATS — POKE 34023,201 (imunidade)

XEVIOUS — POKE 35352,Ø (sem inimigos)

CRAZY CARS — POKE 29400,9 (tempo)

SAMURAY WARRIOR — POKE 35833,Ø (tempo infinito); poke 43189,Ø (não gastamos dinheiro); POKE 37866,Ø (imunidade aos golpes inimigos); POKE 45092,175 (golpe mortal); POKE 35878,201 (o mendigo não mata); POKE 40767,Ø (ganhar o jogo)

DIZZY — POKE 54216,Ø (imunidade)

PLATOON — POKE 31138,Ø (granadas)

FIREFLY — POKE 44997,255 (vidas infinitas)

E agora um carregador para *Hercules:*

```
1Ø Clear 29999: Load Screen: Load «Code»
2Ø For n.º004 65470 to 65487: Read a: Poke n, a: Nest n
3Ø Data 33, 196, 255, 195, 163, 163, 62, 5Ø, 25Ø, 126, 49
4Ø Data 24Ø, 255, 195, 1Ø8, 122, O, O.
```

E um para *Double Dragon*

```
1Ø Clear 57675: Load «Code»
2Ø Poke 6Ø12Ø,62: Poke 6Ø121,24Ø
3Ø For f=ØØ4 61502 To 61508: Read a: Poke f, a: Next f
4Ø Randomize USR 6ØØØØ
5Ø Data 175, 5Ø, 61, 147, 195, 86, 144.
```

E assim acabamos esta carta. Esperamos que gostem, pois deu-nos bastante trabalho. Se alguns *pokes* e os carregadores não funcionarem, não temos culpa, porque foram tirados de revistas.

Prometemos enviar mais material assim que o tivermos. É claro que o tempo também conta, porque só podemos escrever esta carta nas férias do Carnaval.

Indy 2

Apesar de ser o *Indiana dois* é, de facto, do terceiro nível que se trata. Com mapa enviado pelo *Hugo Almeida,* da Rua Luísa Tody, 82, 1200 Lisboa. E já de seguida as *dicas,* curtas, do Hugo.

Chamo-me Hugo Almeida, gosto muito da vossa rubrica. Esta é a minha 1.ª carta, mando-vos o mapa do 3.º nível do *I.J. and The Last Crusade* com a respectiva explicação. Prometo mandar-vos os mapas do *Runningman, Task Force, etc....* Bem, despeço-me com a solução do 3.º nível do *Last Crusade.*

SOLUÇÃO:

1.º — Subir as escadas e matar o homem e apanhar o passaporte. Suba todas as escadas e apanhem o 2.º passaporte, depois sigam as setas e vão apanhar o 3.º passaporte. Desçam e apanhem o diário depois voltem a descer, sigam as setas e chegaram assim ao fim do nível. O nível a seguir (e último) é *The Temple* — atenção: JEOVA em grego é assim: IEHOVA

Indy 3

A derradeira secção do jogo de Indiana Jones, a quarta, em informação prestada pelo leitor *Francisco José Tomás dos Santos,* de Vila do Rei, Bucelas, 2670 Loures. Com o necessário mapa por perto. E é o ponto final por hoje.

Senhor Joaquim Andrade, primeiro quero dizer-lhe o seguinte:

Quando é que você dá descanso aos bicharocos aí do Poço? (Esses mostrengos, baargh!). Quando o decidir fazer comunique de antemão, para eu poder enviar o meu material de modo a que seja publicado. Quero também dizer-lhe que sou membro dum pequeno clube de «software» o «CSL», e que possuo juntamente com os outros membros do CSL cerca de 400 ou 500 jogos e uns tantos *pokes, dicas* e carregadores (tudo misturado é claro). Acho que tem conseguido muito bem assegurar a liderança da informação sobre computadores em Portugal no seu espaço concedido por «A Capital». Acho que deve continuar e não ligue às bocas foleiras que lhe têm sido amandadas por certos micróbios viciados em videojogos. Se os jogos pirateados em Portugal já nem manual trazem nem nada, queria só ver como seria que nos desembaraçaríamos de certos jogos. O que faríamos nós sem as preciosas ajudas que são publicadas por você, previamente escolhidas, de acordo com a actualidade dos jogos? Encostaríamos os jogos, púnhamo-los na prateleira? Assim, sim, com uma ajudazinha às 6.ªs e sábados sempre nos vamos entusiasmando, vamos jogando, e também por 60$00 (cada jornal, é claro!) vale bem a pena.

Deixemo-nos de conversa e passemos ao que interessa:

Senhor Joaquim, acontece que acabei *Indiana Jones and the Last Crusade* e penso que será interessante conhecerem o mapa do 4.º nível — *The Holy Grail.*

O mapa vai na folha ao lado, e note-se que foi feito por mim exclusivamente. Não retirei o mapa de nenhuma revista e o colei com faz muita gente. (Diga-se de passagem, as revistas são tão caras que pelo material que trazem não valem por vezes nem 100$00.)

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **BATMAN II**
2.º — **MIG 29**
3.º — **THE UNTOUCHABLES**
4.º — **LICENCE TO KILL**
5.º — **SPACE WARRIOR II**
6.º — **STUNT CAR RACERS**
7.º — **DUCK OUT**
8.º — **KAVALL**
9.º — **GALVAN**
10.º — **VENON**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX